

取扱説明書

魔導物語Ⅱ

© COMPiLE 1996 / © LMSMusic 1996



めーみんこねこね
COMPiLE



MEGA DRIVE™



ごあいさつ



このたびはメガドライブカートリッジ
「ま どうもの がたり魔導物語 I」かをお買い上げいただき、
まことにありがとうございました。
ゲームを始めるはじ前に、この取扱説明書ま え
をお読みいただけると、より楽しくとり あつかい せつ めい い し ょ
プレイできること事おもと思います。ですから
しっかりよ読んでくださいね。





もくじ

ごあいさつ	2	アイテム	24
もくじ	3	アイテム ^{がったい} 合体について	27
プロローグ	4	オートマップ ^{がめん} 画面について	28
キャラクター ^{しょうかい} 紹介	6	ヒント	29
^{あそ} 遊ぶときのおやくそく	12	おまけ	30
^{きほんそうさ} 基本操作	14	^{かいはつしゃ} 開発者より	36
^{いどう} 移動について	16	おもなスタッフ	38
^{せんとう} 戦闘について	18	Galleries	40
^{まどうじょうたい} 魔導状態について	20	コンクラ入会案内	41
パラメータについて	22	^{まどう} 魔導MEMO ^{つか} の使い方	42
		^{まどう} 魔導MEMO	43





プロローグ



これは、アルル・ナジャという女の子のお話です。

いま、お昼をちょっぴりすぎたあたり。おなかも満たされて、いい気持ちになっている時間ですね。

予想通り、アルルさんはお昼寝をしているようですよ・・・

見たこともない建物のなか。

とことこと歩いていると、目の前に大きな恐ろしい影が！

あっというまに攻撃されて、頭を強く打ってしまいました。

目が覚めると、そこは幼稚園の教室の中。

そうです。アルルさんは卒園試験の筆記試験を受けている最中に居眠りして、園長先生に頭をたたかれたのでした。

明日の卒園試験を受けるためには、このむずかしい筆記試験に合格しなければなりません。



しかしアルルさんは、筆記試験が大の苦手でした。
そこで鉛筆を転がして答えを記入することにしました。
まったく卒園試験を受ける気がなかったのですね。

次の日。本来ならば他の園児さんが受けることになるはずなのですが、それではこの話が終わってしまいます。
ということで、なんとまあ、アルルさんが受かっちゃったわけですね。

そんなこんなで卒園試験を受けることになったアルルさん。
さて、どうしようもないアルルさんを卒園させるのは、あなたのウデにかかっています。
がんばってくださいね。



キャラクター紹介

魔導塔の中には、いろいろな人や魔物が出てきます。

その中から何人かを園長先生から紹介してもらいましょう。



◀ 園長先生

わしが魔導幼稚園の園長じゃ。卒園試験に合格するのはむずかしいからな。きちんと人の言うことを聞いて行動するんじゃぞ。

アルル・ナジャ▶

魔導師としての潜在能力は高いのじゃが、ものおぼえの悪いところが困ったものじゃ。卒園試験に受かるかは本人しだいじゃな。



◀ カミュ



魔導幼稚園設立以来の天才少年といわれとる、わしの孫じゃ。2年前に卒園しておるから、アルルより2つ年上じゃな。

ラーラ ▶



頭のよい園児なのじゃが、自信過剰なところが困りものじゃ。卒園試験を受けられないのでショックを受けとるらしいな。

◀ ぷよぷよ5匹衆



体がぷよぷよした、かわいい魔物じゃ。色と形で5種類存在するが、見かけにだまされると痛い目を見ることになるぞ。

さそりまん▶

どこかの商人のような、愛想がよくて妙に腰の低い魔物じゃ。こやつは毒を持っておるから気をつけることじゃな。



◀ スケルトンT

3度の飯よりもお茶が大好きという、なんとも変わった魔物じゃ。人間のがいこつじゃが見た目ほど怖くはないぞ。

パノッティ▶

何とも憎めない笑顔をした、いたずら好きな笛ふき童子じゃ。妙な音を鳴らしたりするから気をつけるのじゃぞ。



おゆき▶

ゴーストと雪女^{ゆきおんな}を足して2^たで割ったように見える、少^{すこ}し和風な魔物^{まもの}じゃ。飛び道具^{とびどうぐ}が多いから、ちとやっかいかもしれぬな。



ケットシーズ



なんともかわいらしい双子^{ふたご}のシャム猫^{ねこ}じゃ。だが、うかつに近づいてはならぬぞ。猫パンチでケガをするからな。

ウィッチ▶

いつもほうき^{ほうき}を持っている、攻撃魔導^{こうげきまどう}を得意とする魔物^{まもの}じゃ。しゃべりかたがだれかに似るとるが気にしないようにな。



カーバンクル▶

いつ、どのようにして現れる
のか、さっぱりわからぬ謎の
生物じゃ。もし出会えたとし
ても捕まえることはできぬじ
やろうて。



◀ うろこにんぎょ

卒園試験に出てくる中で、
もっとも高飛車な魔物じ
ゃ。ただの人魚に見える
が、なかなかあなどれな
いやツじ。

ミセス・イヴ▶

氷の世界から迷い込んだこ
とと、自分のことをペンギ
ン皇帝イヴァン三世の母と
名のっておることぐらいし
かわからぬ。





◀ インキュバス

こやつは魔物の中でも有名なブレイボーイじゃ。おぬしも声をかけられるじやろうが、相手をしないようにするんじゃぞ。

ビリーバーン▶

ビリード・バ・ビーンの兄、と言っても知らぬじやろうな。熱血ファイターじゃから冷やしてやるのがよからう。



◀ まもの

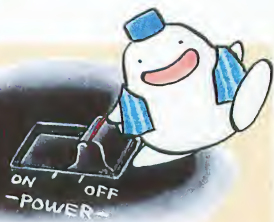
これが魔導塔まどうとうを守っている魔物じゃ。こやつさえ倒せれば、塔を出たのも同じじや。しかし、そうかんたんには倒せぬぞ。



ゲームのカートリッジは、とても壊れやすいものです。必ず次のことに注意してくださいね。

スイッチはOFFから

メガドライブにカートリッジを抜き差しするときは、必ずメガドライブのパワースイッチをOFFにしましょう。ONにしたままカートリッジを抜き差しすると、両方とも壊れてしまいますよ。



端子部分にさわらないこと

ゲームが動かなくなってしまうから、カートリッジとメガドライブをくっつける部分（端子）にさわったり、水でぬらしたりしてはいけません。当然なめてもいけませんし、食べてもいけません（おなかをこわします）。

カートリッジにやさしさを

カートリッジはとてもデリケートにできていますから、投げる・たたく・ふむ・分解などをしないようにしましょう。やさしくいたわってあげれば、長く使えますからね。





シンナーなどでふかない

カートリッジが汚れていても、シンナーやベンジンなどを使^{つか}ってふかないでください。汚^{よご}れたときは、水^{みず}にぬらした布^{ぬの}をかたくしぼってからカートリッジをふきましょう。

プレイ時間^{じかん}はほどほどに

ゲームを始めてしまうと、つ^{はじ}なが^{なが}い時間遊^{あそ}んでしまいます。でも目や体に悪いですから、1時間ごとに10～20分ぐ^{ぶん}ら^らいは休^{やす}みましょう。



暑^{あつ}さ寒^{さむ}さが苦^{にが}手^てです。

カートリッジは暑^{あつ}さや寒^{さむ}さがとても苦^{にが}手^てです。直射日光^{ちくしやにっこう}が当^あたる場所^{ばしょ}や湿^{しつ}気^けの多^{おほ}い場所^{ばしょ}などに置^おかないようにしまし^しょう。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン^{とうえい}投^{とう}影^{えい}方式^{ほうしき}のテレビ）に接^{せつぞく}続^{ぞく}しますと、投^{とう}影^{えい}機^きにゲ^{この}ーム画^え面^{めん}が残^{のこ}ってオバケみたいになっ^{ぜつたい}てしま^{せつぞく}います。絶^{ぜつ}対^{たい}に接^{せつぞく}続^{ぞく}しな^ないでね。

健康^{けんこう}上^{じょう}の注^{ちゅう}意^い

ごくまれに、強^{つよ}い光^{ひかり}の刺^し激^{げき}・点^{てん}滅^{めつ}やテレビ画^が面^{めん}などを見^みて、一^{いち}時^じ的^{てき}に筋^{きん}肉^{にく}のけいれん・意^い識^{しき}の喪^{そう}失^{しつ}などの症^{しょう}状^{じょう}を起^{おこ}す人^{ひと}がいます。こ^{この}う^うし^した^た経^{けい}験^{げん}のあ^ある^る方^{かた}は、ゲ^{あそ}ームで遊^{あそ}ぶ前^{まえ}に必^{かなら}ずお医^い者^{しや}さん^{さん}と相^{さう}談^{だん}しまし^しょう。また、ゲ^{あそ}ーム中^{ちゅう}にこ^{この}う^うな^な症^{しょう}状^{じょう}が起^{おこ}きた^たときは必^{かなら}ずゲ^{あそ}ームを止^やめて、お医^い者^{しや}さん^{さん}の診^{しん}察^{さつ}を受^うけてくだ^{くだ}さい。



基本操作



先生
せんせい
より

これからコントロールパッドの基本
操作と、ゲームの始め方を説明します。
よ〜く聞いてからゲームを始めてくだ
さいね。



スタートボタン

Xボタン

Yボタン

Zボタン



方向ボタン

Aボタン

Bボタン

Cボタン

Aボタン

魔導^{まどう}を唱^{とな}えるときですとか、メニューなどを決定^{けつてい}するときに使います。

Bボタン

アイテムの表示^{ひょうじ}ですとか、メニューなどのキャンセル^{けんせる}に使います。

Cボタン

マップの表示^{ひょうじ}ですとか、敵^{てき}から逃^にげ出すときに使います。

ほうこう 方向ボタン

アルルさんの移動^{いどう}ですとか、カーソル^{いどう}などの移動^{つか}に使います。

スタートボタン

アイテムの説明^{せつめい}ですとか、セーブ画^が面^{めん}に入^{はい}るときなどに使います。

X・Y・Zボタン

残念^{ざんねん}ですが使^{つか}いません。

はじ かた ゲームの始め方

タイトル画^が面^{めん}でスタートボタンを押^おすと、初^{はじ}めから、または続^{つづ}きから遊^{あそ}ぶことを選^{えら}べます。でも初^{はじ}めて遊^{あそ}ぶときは、スタートボタンですぐにゲームが始^{はじ}まりますよ。

はじ あそ ひと 初^{はじ}めて遊^{あそ}ぶ人^{ひと}は

『はじめから』を選^{えら}ぶと、オープニングデモのあとにゲームが始^{はじ}まります。オープニングデモはスタートボタンでとばすことができますよ。

つづ あそ ひと 続^{つづ}きを遊^{あそ}ぶ人^{ひと}は

『つづきから』を選^{えら}ぶと、日^に記^{つづ}の選^{せん}択^{たく}画^が面^{めん}になります。そこで遊^{あそ}びたい日^に記^{つづ}を選^{えら}ぶこと^{じょう}で、前^{まえ}にセーブした状^{じょう}態^{たい}からゲームを始^{はじ}めること^{しど}ができます。キャンセルすると1つ前^{まえ}に戻^{もど}れます。



移動について



まずは魔導塔を移動するときの画面を、その次に操作方法を説明しましょう。

アルルさん

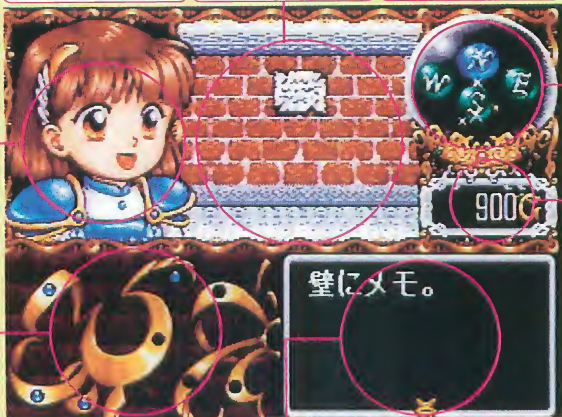
体力が減ることによって表情が変わります。

3D画面

魔導塔の内部が3Dで表示されます。

水晶&方向石

方向がわかりますが、最初は水晶がありません。



経験玉

青い玉が経験玉です。敵を倒したりすると増えます。

メッセージエリア

左にアルルさん、右に相手のメッセージなどが表示されます。

所持金

お金が表示されます。上手に使いましょうね。

体力と魔導力

体力が少なくなるとアルルさんの表情が、魔導力が少なくなると水晶の輝きが変化しますので、よく見ておいてください。どちらもメッセージ（ほとんど残っていないときには音楽）でわかるようになっていますので、早く慣れましょう。

移動時の操作



↑で前進、←→で方向転換、↓で回れ右をします。魔導状態に入ったときには、このボタンを使ってコマンドを入力してください。



押し続けることで魔導状態に入ることができます。Aボタンを離すことで魔導状態は解除されます。



アイテムを表示します。袋を選んでから使いたいアイテムを選んでください。袋は3つ、アイテムは27個まで持てます。もう一度Bボタンを押すと移動画面に戻ります。



マップを表示します。マップは移動した部分が自動的に作成されます（なんて便利な世の中なのでしょう）。方向ボタンの↑↓で他の階も見られますよ。もう一度Cボタンを押せば移動画面に戻ります。



日記の1か2にセーブできます。セーブしたい日記を選んで決定してください。もう一度スタートボタンを押せば、普通の状態に戻ります。

先生より



移動中に会える人たちや封印の石などの前でアイテムやマップを見ると相手が消えてしまいますが、もう一度↑を押せば出てきますから心配しないでくださいね。



せんとう **戦闘**について

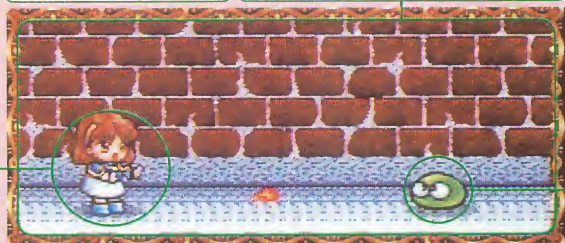
それでは、^{せんとう}戦闘のときの^{がめん}画面と^{そうさほうほう}操作方法を^{せつめい}説明しましょう。

アルルさん

アルルさんです。^{てき}敵の
^{こうげき}攻撃が^あ当たると^{たいりょく}体力な
 どが^へ減りますよ。

プロフィールウィンドウ

^{せんとう}戦闘がおこなわれている^{ばしょ}場所です。
^{がめん}画面の^{うへはん}上半分を使います。



「ファイヤー！」

みどりぶよ
 「ぶよぶよ〜ん」

メッセージ

^{ひだり}左にアルルさん、^{みぎ}右に^{あいて}相手のメッ
 セージなどが^{ひょうじ}表示されます。

戦う相手

^{たたか}いま戦っている^{あいて}相手で
 す。^{じょうず}じょうずに^{こうげき}攻撃を
^{あて}当てましょう。

体力と魔導力

^い移動中と違って、^{ちが}メッセージでしか^{たいりょく}体力と^{まどうりょく}魔導力の^{じょう}状
^{たい}態が^わわかりませんので、^{ちゅうい}注意してメッセージを^み見てお
 いてください。

せんとう じ そう さ 戦闘時の操作



ほかのボタンを押さないときは、↑でジャンプ、←で防御、↓でしゃがむことができます。魔導状態のコマンド入力にも使います。



押し続けることで魔導状態に入ることができます。Aボタンを離すことで魔導状態は解除されます。



アイテムを表示します。このとき戦闘は一時停止しますから、じっくりとアイテムを選ぶことができます。もう一度Bボタンを押すと戦闘に戻れますよ。

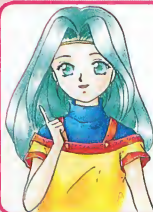


相手から逃げ出すことができます。でも強い相手だと逃げることはむずかしいでしょう。



戦闘を一時停止します。メッセージエリアに覚えている魔導のコマンドが表示されますから、忘れたときには←→を使って確認しましょう。もう一度押すと戦闘に戻れます。

せんせい
先生より



敵の攻撃を防ぐとダメージは半分になりますから、必ず防御しましょう。あと、特定の魔導やアイテムを使っているときには敵の攻撃を受けませんからね。

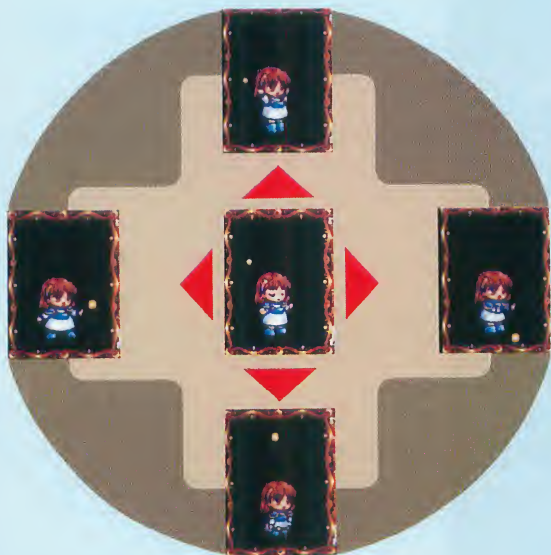




ま どうじょうたい 魔導状態について



魔導^{まどう}の唱え方^{とな かた}を説明^{せつめい}しましょう。まずAボタンを押したままにしてください。すると体^{からだ}の周り^{まわ}が青く点滅^{あお ちんめつ}するはず^{はず}です。そのまま方向^{ほうこう}ボタンを押して魔導^{まどう}のコマンドを入力^{にゅうりよく}します。入力^{にゅうりよく}し終えたらAボタンを離^{はな}してください。これで魔導^{まどう}が唱え^{とな}られたはず^{はず}です。



それではファイヤー^とを唱^{とな}えてみましょう。Aボタンを押したままにします。次に↑←↓→と順番^{じゅんばん}に押してからAボタンを離^{はな}してください。ファイヤーと唱^{とな}えたら成功^{せいこう}です。これでわかりましたね？

コマンドはゆっくり入力^{にゅうりよく}しても大丈夫^{だいじょうぶ}です。それに方向^{ほうこう}ボタンの↑↓←→^{つか}しか使^{つか}いませんから、むずかしくありませんよ（ななめは使^{つか}いません）。



ま どう しゅるい 魔導の種類



魔法のことを、ここでは魔導と呼ぶことにします。アルルさんはファイヤーとアイスストームしか魔導を知りません。他の魔導は経験をつんだりして覚えてください。

ファイヤー



炎の魔導を出して攻撃します。コマンドは↑←↓→です。

アイスストーム



氷の魔導を出して攻撃します。コマンドは↓←↑→です。

ダイアキュート



次に唱える魔導の効果を増幅します。連続して唱えると“緑→赤→黄→白”の順に体の周りが点滅しますが、白（4段階）以上は効果ありません。

ばよえーん



この世にうごめくものの心を感動に導く魔導です。

ビーどん



この魔導を唱えられた魔物は眠気に襲われるでしょう。

ワープ



1階上に移動する魔導ですが、移動できない場所もあります。

ヒーリング



体力を回復する魔導です。体力がなくなったら唱えましょう。

ばよいこー



数秒間だけ敵の攻撃を防ぐ魔導です。

ジユゲム



必殺の一撃をあたえる攻撃魔導ですが、失敗することが多いです。

るいばんこ

何が起こるかわからない魔導です。戦闘中に1度しか唱えられません。

先生より



ファイヤー、アイスストーム、ワープ、るいばんこ以外の魔導は魔導力を消費します。魔導力が足りないので、早めにアイテムで回復しましょう。





パラメータについて



魔導物語Ⅰではパラメータを数字で表示していません。メッセージ、音楽、グラフィックなどを使い、ファジー（あいまい）な形で表現しています。初めはとまどうかもしれませんが、そのうち自然と状態がわかってくることでしょう。

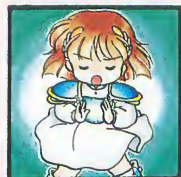
体力

体力が0になると気を失ってしまい、卒園試験が終了（ゲームオーバー）してしまいます。ダメージを受けたあとのメッセージ、顔の表情、音楽で残りの体力を表現していますので、よく見ておいてくださいね。



魔導力

魔導力がたりなくなると、魔導力を消費する魔導が唱えられなくなります。魔導を使ったあとのメッセージや音楽で残りの魔導力を表現していますので、注意して見ておきましょう。





経験玉

戦闘に勝つと、画面の中心から下に表示されている飾りの両端から青い経験玉が現れます。この経験玉が中央までたまるとレベルが1つ上がり、各パラメータが少し増えて、体力と魔導力がすべて回復します。



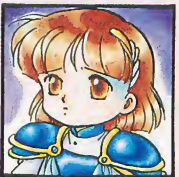
素早さ

すばやさが高いほど動きがすばやくなつて、戦闘場所から逃げ出すことができるようになります。レベルが上がると少しだけすばやさが増えますが、アイテムの“いでん草”を食べても少し増えます。

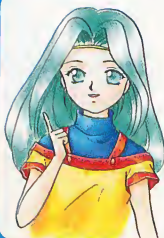


毒

特殊な攻撃を受けたり毒の床をふんでしまうと、毒を受けてしまいます。メッセージや音楽で毒を表現していますので、早めに毒消し草を食べましょう。そのまま歩いてしまうと体力が減ってしまいますからね。



先生より



体力と魔導力はレベルアップしないと上がりませんが、あるアイテムを取ると特別に体力と魔導力を上げることができます（すばやさも）。でも点数には関係しませんから、ムリに取らなくてもいいですよ。





アイテム



ここで紹介したもの以外にも、たくさんのアイテムが存在します。中には合体しないと手に入らないものもありますから、ふふふの店を見つけたら入ってみましょう。あと、移動中と戦闘中で効果の違うものもありますからね。

カレーシリーズ

ばくっと食べれば体力が回復しますよ。らっきょ、ふくじんづけ、カレーライス、激辛カレーの順にたくさん回復することができます。



お酒シリーズ

ぐびっと飲めば、魔導力が回復しますよ。仙人酒、魔導酒、ももも酒、ちゃんぽん酒の順にたくさん回復することができます。

竜シリーズ

ごくっと飲み込めば、体力と魔導力が回復しますよ。竜の牙、竜のウロコ、竜の尻尾、竜の角の順にたくさん回復することができます。



毒消し草

毒を受けたまま歩くと体力が減ってしまいますから、これを食べてください。

ぐさ いだてん草

これを^た食べれば、すばやさが^ま増して^ま魔物^まから^に逃げやすくなりますよ。



ぷよまん

ぷよ^{かた}の形をした、おいしいおまんじゅうです。中にはあんこがたっぷり^{はい}入ってて、とてもおいしいですよ。

リンゴシリーズ

リンゴには^{ぎんいろ}銀色と^{きんいろ}金色があり、とってもおいしい^{くだもの}果物です。貴重なアイテムなので、なかなか^て手に入^{はい}りません。



かべ もと 壁の素

^{かべ}壁を1枚作り出すことができます。ですが、目の前に^{まへ}壁があるときは作れません。作った壁は3回^{かい}ぶつかるか、もういちど^{かべ}壁の素を使えば消えますよ。

ぼう か 防火スプレー

^{まどう}魔導^{ちから}の力では消^けすことのできない^{ひのお}炎^{かん}を、簡単に消^けすことができます。戦闘中では使えませんので、^き気をつけてください。



あだま 明かり玉

塔の中には暗い^{くら}場所^{ばしょ}があります。そのときは、この明かり玉^{あだま}を使いましょう。

ぶくろ アイテム袋

アイテムを^い入れるための^{ふくろ}袋^{ふくろ}です。袋1つでアイテムが9個^こ入ります。ただし袋は3つまでしか持てませんからね。





A カプセル

戦闘中に使うと、天使が出てきて矢を放ちます。その矢が魔物にうまく命中すれば仲間になり、次の戦闘でAカプセルを使えば仲間を戦わせることができます。ただし仲間をカプセルから出すことは、戦闘中に1度しかできません。

操作方法はアルルさんと同じで、特殊な攻撃は魔導コマンドを入力することで使用できます。魔物の魔導コマンドは、アルルさんの魔導コマンドのどれかに対応していますので、いろいろ試してみてください。例として、あおぶよの魔導コマンド（一部）を載せましょう。

例

魔導コマンド：アイスストーム

(↓←↑→)

攻撃内容：敵に雪だるまを落とす



仲間が出ているときにCボタンを押すと、仲間をカプセルの中に戻すことができます。仲間は戦闘で倒されると消滅してしまいますから、危ないと思ったらカプセルに戻しましょう（カプセルに戻ると仲間の体力は全部回復します）。

仲間を逃がすときは、移動中にAカプセルを使って“逃がしますか？”の問いに“はい”と答えればいいですよ。





がったい アイテム合体について



魔導塔^{まどうとう}のどこかにあるふふふの店^{みせ}に入^{はい}ることで、アイテムどうしを合体^{がったい}させることができます。合体^{がったい}したいアイテムを2つ選^{えら}べば、何^{なに}ができるのかふふふが教^{おし}えてくれますから、それでよければ“はい”を選^{えら}んでください。ふふふがアイテムを合体^{がったい}してくれます。



らつきよ

せん にん ざけ
仙人酒

りゅう きば
竜の牙

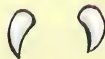
例



+



=



カレーライス

とうがらし

げき から
激辛カレー



+



=



合体^{がったい}にはお金^{かね}がかかりませんから何度^{なん ど}でもできます。しかし元^{もと}に戻^{もど}すことはできませんので、気をつけてください。

せん
せい
先生
より



合体^{がったい}の法則^{ほうそく}として、同じアイテムどうしを合体^{がったい}すると1ランク上のアイテムになります。違^{ちが}うアイテムどうしの合体^{がったい}に法則^{ほうそく}はありませんが、数^{すう}ランクも上のアイテムになる場合がありますから、いろい^ろろ調^{しら}べてみるといいでしょう。



オートマップ画面について



魔導物語には、歩いたところを自動的にマッピング（黒い部分に壁や通路などを書き込む）してくれる機能がついています。マップを開くと、アルルの位置と向いている方向が矢印で表示されます。方向ボタンの↑↓で他の階を見ることができますよ（行ったことのない階は見られません）。



かべ



とびら



いっほうつうこう
の とびら



アルルの
現在位置



先生より



マップの黒い部分は、まだ通ったことのない場所です。普通では通れない場所も多いと思いますが、そこには役に立つアイテムがあるかもしれませんよ。



ヒント



☆その 1

- ・いだてん草^{いだてんくさ}を買^かったら、すぐ^{すぐ}に食^たべておきましょ^う。でも1つぐら^いは残^{のこ}しておいた方^{ほう}がよいと思^{おも}いますよ。

☆その 2

- ・魔物^{まもの}の中^{なか}には、ファイヤーに弱^{よわ}いものとアイスストームに弱^{よわ}いものがありますから、うまく魔導^{まどう}を使^{つか}い分^わけて戦^{たたか}いましょ^う。

☆その 3

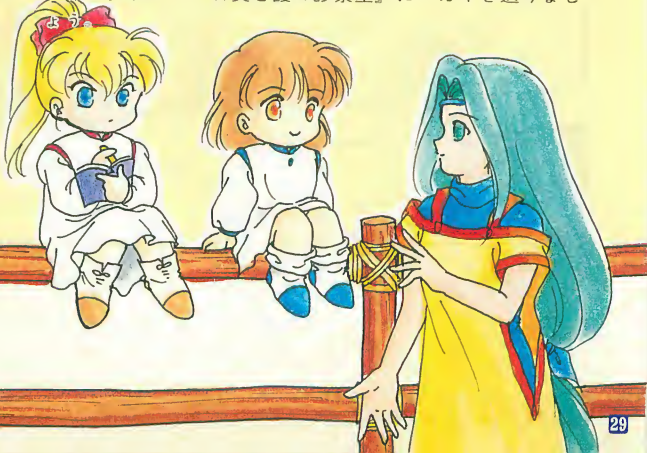
- ・アイテムには移動中^{いどうちゅう}と戦闘中^{せんとうちゅう}で効果^{こうか}の違^{ちが}うものや、特定^{とくてい}の場所^{ばしょ}で使^{つか}うものがあります。

☆その 4

- ・壁^{かべ}の素^{もと}で造^{つく}った壁^{かべ}は、3回^{かい}ぶつかるか、壁^{かべ}の素^{もと}をもう一度^{いちど}使^{つか}うとこわれま^す。壁^{かべ}はこわさないかぎりず^つと残^{のこ}りますが、同時^{どうじ}に5個^こまでしか作^{つく}れま^{せん}よ（6個^め目^めを造^{つく}ると1番^{ばん}目に造^{つく}った壁^{かべ}が消^きえてしま^{います}）。

☆その 5

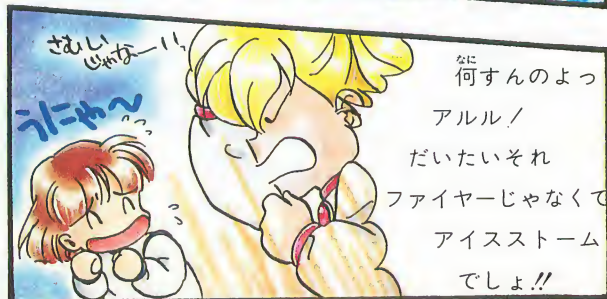
- ・コンパイルクラブという会誌^{かいし}に、も^くっと詳^{くわ}しいヒントが載^のるかもしれま^{せん}。他^{ほか}にもわからな^いことがあ^らば、コンパイルクラブの『K美と霞^{かすみ}の診察室^{しんさつしつ}』にハガキを送^{おく}りまし





魔導物語Ⅱ

～序章～



まったく！
この^{ていと}程度の
魔導^{まどう}もまともに
つか^{つか}使えないなんて
いま
今まで
なに
何やってたのよっ



ごめーん
^{こんど}
今度こそ
ファイヤーを
かけて
あっためて
あげるね



↓←↑→
で...
ファイヤー

あ、
アルルさん
それは～



だから それは
アスストームって
言ってるのに...

あれ？

こいつは～

カチ
ゴチ



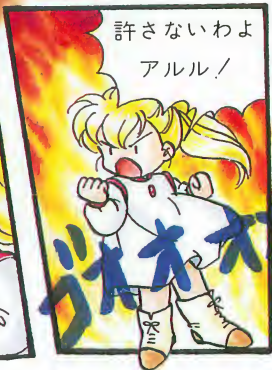
ふはっ くしゃん

筆記試験日

アルルのせいで
すっかり風邪を
ひいてしまった
じゃないっ



許さないわよ
アルル!



あ、
また
熱が
あがった...



じつ さくぼん
実は昨晚、
おなかを出して
寝ていた
ラーラだった...



卒園試験当日

きょう
今日、
しけん
試験を
う
受けられるのは
アルルさん
ひとり
1人しか
いませ～ん
せんせい びくり～

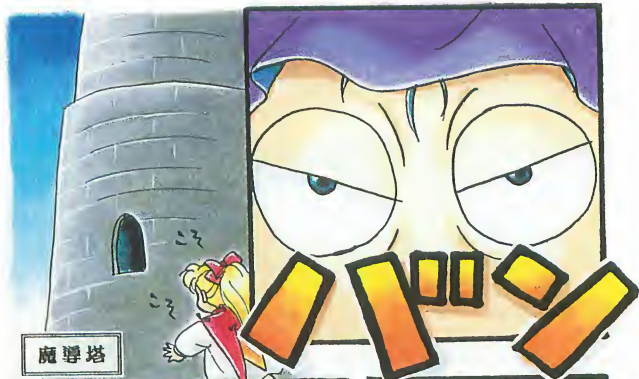
ええーっ!!

アルルさんは
ひつ き しけん
筆記試験で
ゆうしゅう せいせき
優秀な成績を…

あの～
おはよう～
さあ…

ひとり
アルル1人ですってえ
ほんとう わたし
本当なら私のはず

だったのにイ
ゆる じゃ ま
許せないっ邪魔してやるう





わたし
め
私がこんな目に
あ
遭うのもみーんな
アルルのせいよっ
こーなったら
ごうかく
ぜったいに合格
させてやらないからっ

グオオ

ますます復讐心^{ふくしゅうしん}に燃えるラーラだった

from

P
rod
ucer

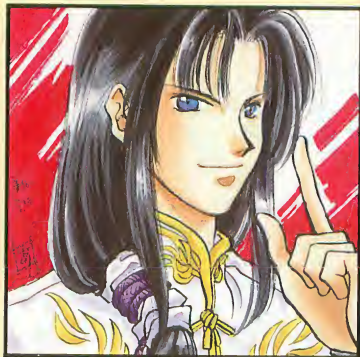


メガドライブ用ソフトとして最後のRPG
となった、「魔導物語 I」楽しんでもらえた
かな？ ちょっとした誤報があつて、発売し
ないかも…なんて心配をさせてゴメンね。

「摩導物語 I」が遅れた理由は、ゲームの内
容をより面白くするためにいろいろな要素を
盛り込んだために、容量が足りなくなるなど
の問題が発生したため。でも、その分バッチ
リ面白いものに仕上がっているよ。

これからも、みなさんに楽しんでもらうた
めに「の〜みそコネコネ」して頑張っていく
ので、応援してね。

プロデューサー・MOO仁井谷



from

D
ire
ctor

ニーハオ！ みんな^{げん き}元気にやってるか？
さて、今回のMD^{こん かい}魔導^{ま どう}Iには新しい^{あた}試み^{ころ}が多いぞ。例えば、今までは自分^{いま}と敵^{じ ぶん}の攻撃^{てき こうげき}が交互^{こう}におこなわれていたんだが、MD^{ま どう}魔導^{ま どう}Iでは^{にゅうりよく}コマンド^{てき}入力^{こうげき}さえすれば敵^{まえ}が攻撃^{かんたん}する前に^{こうげき}攻撃^{かんたん}できるんだ。しかもコマンドは簡単だから、すぐに覚えられるぞ。戦闘はプロフィールビューにしたおかげで、キャラクターたちの個性的な動きがバッチリわかるようになったしな。あとは何といってもAカプセルだ。みんなの好きなキャラクターを仲間にして、100点めざしてがんばってくれ。じゃ、またな！

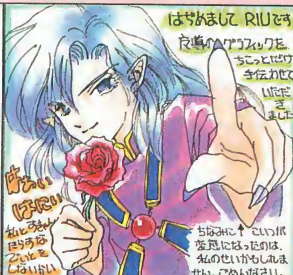
ディレクター・白龍鳳 霞

グラフィック担当のけみです。
メガドライブユーザーなどのサイトに
関わるのがとても嬉しいです。

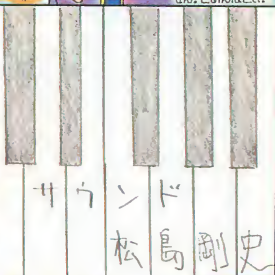


はちまきして RIUです

良作のグラフィックを
ちょっとだけ
手伝わせて
いただき
ました。



無事(?)
発売できて
よかったね。
お疲れさまでした。



アキラ five
アキラネ。

ギョウゴ・ジャンキー
= TALKSHOW.

今年もテック17ゲームやるぜ!!

今年もサンプリングマンでした!!



バグ・ジ・マニピュ
リアクト担当の
阿門 ゴーす。

買っこんで
どうもありが
とうござい
ます。はアキ
ト書いて送っ
くださるね。

レイウターの
上へ一速です。
やはりネ。スタッフロール
は大切にしたいのよ。
ワタシはねエ〜ホ
ーって事でどこか何と
MD収録Iが世に出て
いつも嬉しいです。
アハええねはッ。



K.HISOKU

「ゲームを始める前に、この取扱
説明書を十分楽しんでから
お遊びください」
と言えることを目標にしました。

印刷物制作の進行管理を担当

レインボー Papa

Galleries





コンパイルクラブ



入会あんない

お知らせです。ただいまコンパイルではファンクラブの会員を募集しています。入会すると会員証があなたの家に届きます。他にも『コンパイルクラブ』&『コンパイルクラブ地下版』という2冊の会誌が、隔月（2ヶ月に1回）で届きます。特に『コンパイル地下版』は、腰くだけしてしまう内容が充実していますよ。

みんなと一緒に腰くだけしたい人は、下の入会方法をよく読んで申し込んでください。



入会方法

- 〒・住所
- 氏名
- 年齢
- 生年月日（西暦）
- 電話番号
- 学校・職業
- 所有のゲーム機

を書いた紙と年会費2000円の無記名小為替（わからない時は郵便局で聞いてね）と一緒に封筒に入れて、下記のところまで送ってね。



〒732 広島市南区京橋町1-7
アステイ・第一生命ビルディング
（株）コンパイル
『MD魔導 I で入会』係



まどう つか かた 魔導MEMOの使い方



右のページに魔導メモを用意
しました。新しい魔導を覚え
たら、ファイヤーやアイスス
トームのように書き込んでお
きましょう。ゲームを始めた
ら魔導メモを忘れずに。



株式会社 コンパイル

商品には万全の注意をはっていますが、プログラム上予期
できない不都合が発見される場合があります。万一誤動作な
どを起こすような場合がありますら、弊社までご一報くだ
さい。

か あ きやくさま 〈お買い上げのお客様へ〉

商品についてお気付きの点がありましたら下記までお問い合
わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名
前・お歳も必ずお知らせください。

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング

PHONE:082-263-6165 (ユーザーテレフォン)

月～金曜日(祝日除く) 10:00～12:00 13:00～17:00

ゲーム内容についてのお問い合わせは、一切お答えできませ
んのでご了承ください。





株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが MEGA DRIVE 専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999;

T-66023